



Puzzelmagazine

Juni 2025

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in juni 2025 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3796	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3797	Araf	3*	Bram de Laat
#3798	Sudoku - Battenburg mono	3*	Wilbert Zwart
#3799	Retsurin	4*	Lennart Muijres
#3800	Sudoku - Nonodoku	4*	Richard Stolk
#3801	Statue park	2*	Mark Sweep
#3802	Sudoku - Quadro	3*	Wilbert Zwart
#3803	Somgebieden	3*	Otto Edelenbosch
#3804	Sudoku - Eight Lines	4*	Richard Stolk
#3805	Kompas	5*	Reinier Schmiermann
#3806	Sudoku - Numbered room	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3807	Territory	3*	Bram de Laat
#3808	Sudoku - German Whisper Dots	3*	Richard Stolk
#3809	Magische Spiraal	4*	Robert Beärda
#3810	Partiti - Extra	5*	Wilbert Zwart
#3811	Bridges	2*	Reinier Schmiermann
#3812	Sudoku - Sandwiched N-Sums	3*	Richard Stolk
#3813	Tapa-Aqre	3*	Robert Beärda
#3814	Sudoku - Renban	4*	Otto Edelenbosch
#3815	Araf	4*	Bram de Laat
#3816	Sudoku - Anti-Diagonal	2*	Yuk Yee Lee-Au

SUDOKU POLE POSITION

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer in het eerste vakje in elke rij of kolom geeft de positie van het cijfer 1 aan in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU POLE POSITION

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in the first cell of each row and column indicates the position of the digit 1 in the respective row or column.

			5					
		6		2	8		5	
	6		7			2		
		4			6	5		3
		8		3				
			6	8			9	
		2				8	6	
				7				

3 JUNI 2025

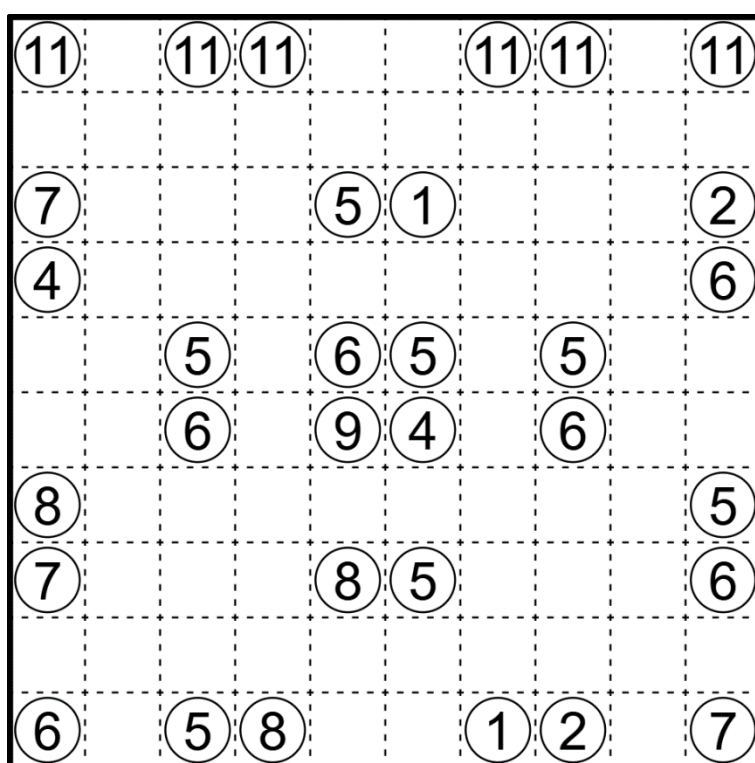


ARAF

Verdeel het diagram in gebieden door de randen in te tekenen. Elk gebied moet precies twee cirkels bevatten. De grootte van elk gebied moet een getal zijn dat ligt **tussen** de twee getallen in de cirkels in het gebied.

ARAF

Divide the grid into regions by drawing their borders. Each region must contain exactly two circles. The area of each region must be a number **between** the two numbers in the circles in the region.



By Bram de Laat



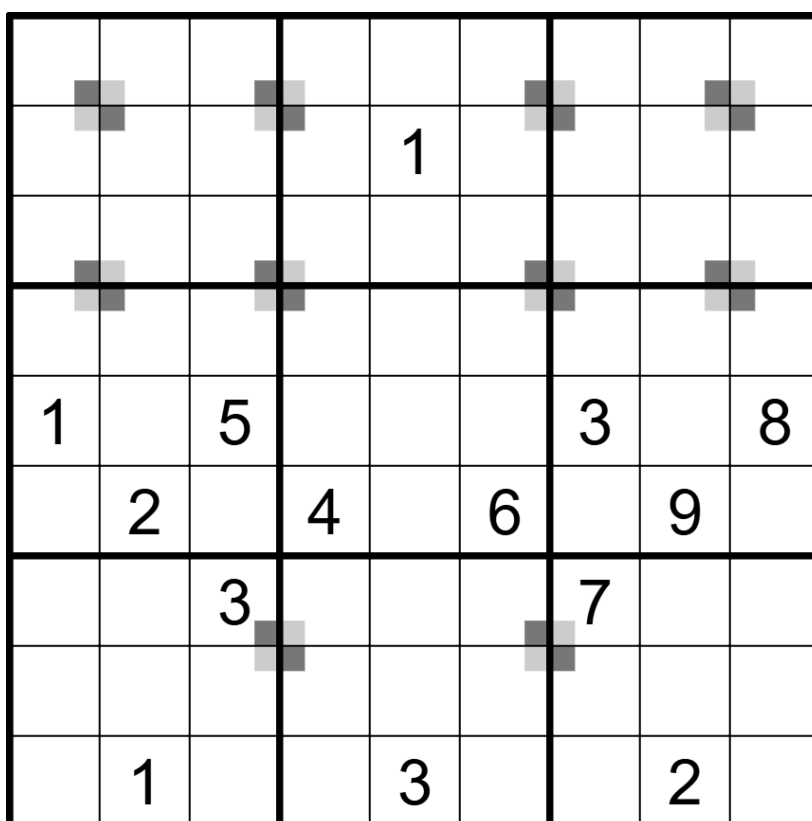
Puzzle ID: #3797

SUDOKU BATTENBURG MONO

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Overall** waar 2 even en oneven getallen een schaakbordpatroon vormen is een Battenburg marking gegeven. In een Battenburg marking zijn gelijke getallen niet toegestaan.

SUDOKU BATTENBURG MONO

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **In all cases** where 2 odd and 2 even digits form a 2x2 chessboard pattern, a Battenburg marking is given. Digits may not repeat in a Battenburg square.

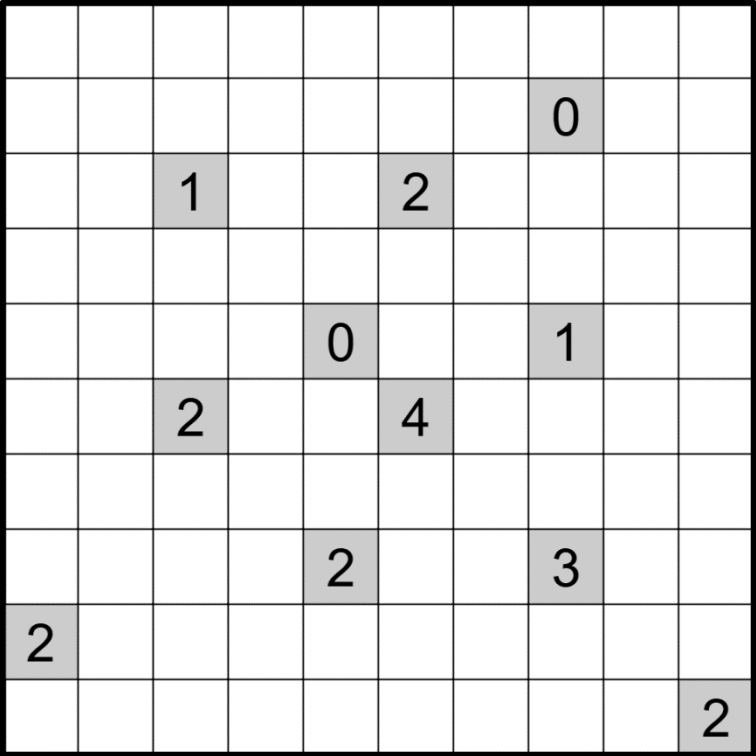


RETSURIN

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken. Een aanwijzing in een grijze cel geeft aan dat er ofwel in de desbetreffende rij ofwel in de desbetreffende kolom dat aantal vakjes ingekleurd is (maar niet allebei). Grijze vakjes tellen niet als gekleurd en mogen ook niet gekleurd worden. Teken door de overgebleven witte vakjes één enkele gesloten rondweg door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

RETSURIN

Shade some cells, that can touch each other only diagonally. A clue in a gray cell indicates the amount of shaded cells in either that row or that column, but never both. Clue cells are not and cannot be shaded. Draw a non-intersecting loop through the centers of all the remaining empty cells.





SUDOKU NONODOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers buiten het diagram moeten in dezelfde volgorde in het diagram geplaatst worden, maar niet noodzakelijkerwijs in aangrenzende vakjes. (Er mogen dus cijfers tussen de gegeven cijfers worden geplaatst.)

SUDOKU NONODOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits outside the grid have to be placed in the same order in the corresponding row or column, but not necessarily in directly neighbouring cells. (E.g. there may be other digits placed between the given digits outside the grid.)

832817

658128316

447744138

124

139

148

2358

34

2358

41

29

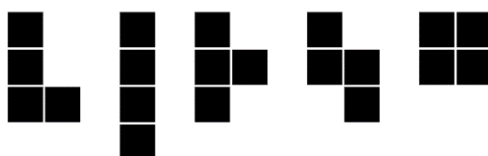
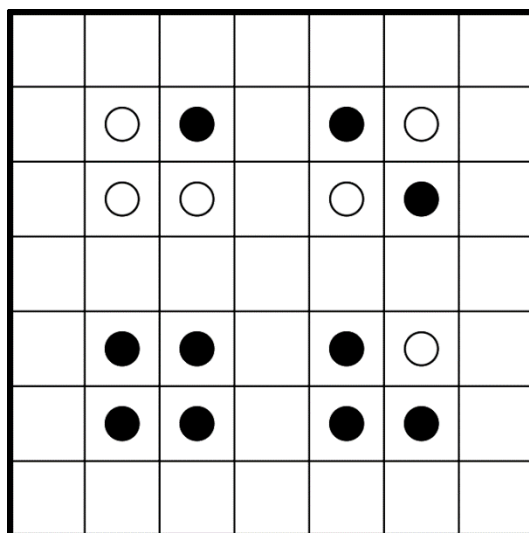
47

STATUE PARK

Plaats alle gegeven tetromino's in het diagram, zodanig dat alle leeggebleven vakjes orthogonaal met elkaar in verbinding staan. Hierbij mogen tetromino's worden gedraaid en gespiegeld, maar ze mogen elkaar alleen diagonaal raken. Vakjes met zwarte cirkels maken deel uit van een tetromino; vakjes met witte cirkels blijven leeg.

STATUE PARK

Place all given tetrominos in the grid such that all remaining empty cells are orthogonally connected. Tetrominos may be rotated and/or mirrored, but they can touch each other only diagonally. Cells with black circles are part of a tetromino; cells with white circles remain empty.



SUDOKU QUADRO

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Geen elke 2x2 vierkant bevat alleen even of oneven cijfers.

SUDOKU QUADRO

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. No 2x2-square can contain only odd or even digits.

1		2		3		4		5
			4		5			
		4		2		9		
	7						8	
		5		9		6		
	6		7		8		9	
				6				
7								3



SOMGEBIEDEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij en kolom. De getallen linksboven in elk vet omlijnd gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied, waarbij cijfers binnen een gebied **meerdere keren** mogen **voorkomen**.

SUM REGIONS

Place the digits 1-9 exactly once in each row and column. The small numbers in the upper left corner of each bold outlined region indicate the sum of the digits in that region, where digits **may repeat** within a region.

7	14		10	17	17		9
	9					9	
15	12		13			16	12
		8		12			23
21	20		8	16			
					7		
	6		17	9		8	24
11	11	7		13		4	
			8		12		

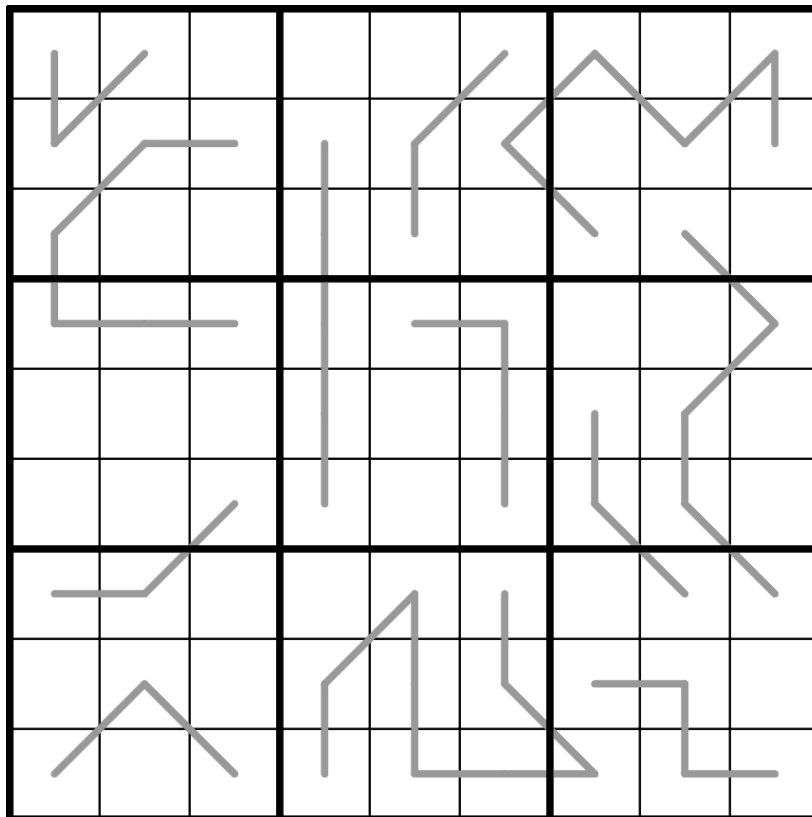


SUDOKU EIGHT LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en blok. Elke grijze lijn bestaat uit een of meerdere aaneengesloten lijnstukken waarop de cijfer(s) opgeteld precies 8 zijn. De lijnstukken kunnen elkaar niet overlappen. Cijfers mogen op dezelfde lijn en in dezelfde som meermaals voorkomen. Voorbeeld van een geldige lijn: 5218116 (521 | 8 | 116).

SUDOKU EIGHT LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each line consists of one or more contiguous groups of digit(s), each of which sum to 8. These groups of cells cannot overlap. Digits may repeat on lines and within sums. Example of a valid line: 5218116 (521 | 8 | 116).

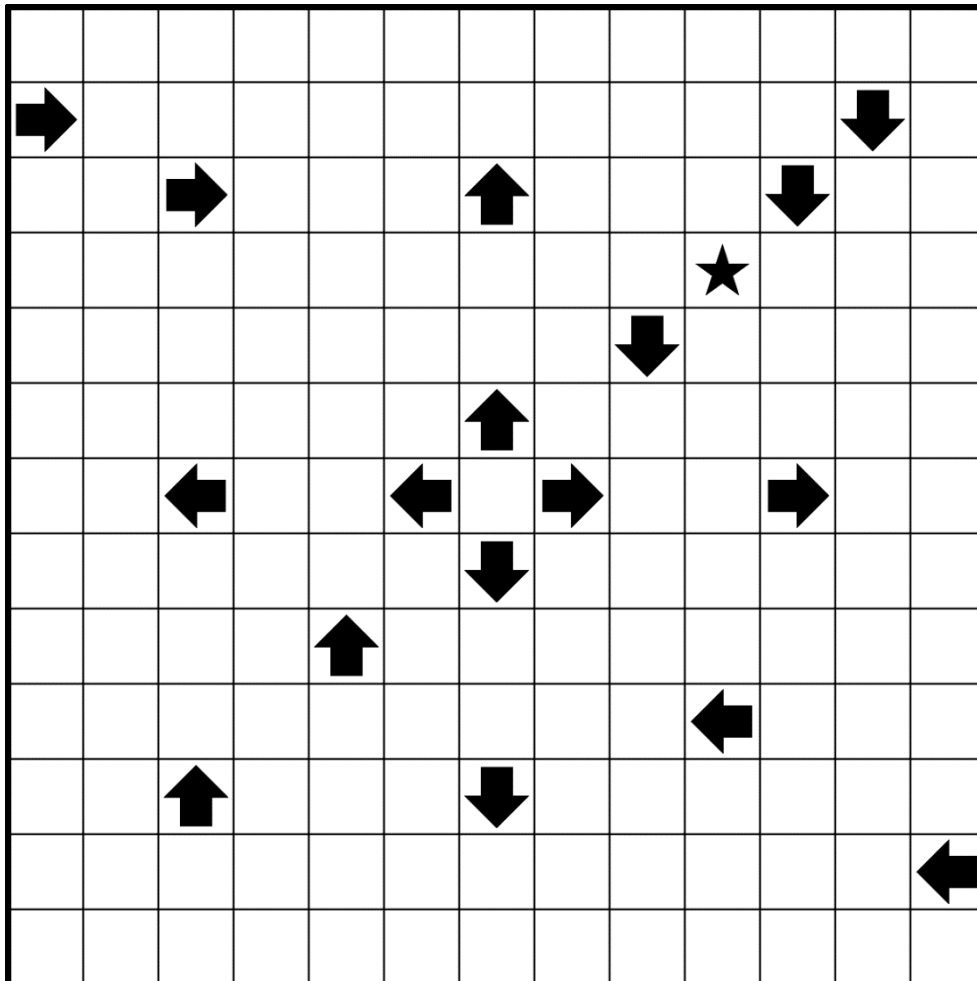


KOMPAS

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er nergens een oppervlak van 2x2 witte vakjes ontstaat. De pijlen in het diagram geven de enige richting aan waarin je door de witte vakjes moet gaan om de ster te bereiken, zonder terug te hoeven. Vakjes met de ster of met pijlen mogen niet worden gekleurd.---

GUIDE ARROW

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that all remaining white cells create a single group of connected cells, but no 2x2 area remains fully white. The arrows in the grid indicate the only direction in which you can travel through the white cells to reach the star, without having to turn back. Cells with the star or with arrows cannot be shaded.





SUDOKU NUMBERED ROOMS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven het cijfer aan dat je moet invullen in het N-de vakje vanaf die kant, waarbij N het eerste cijfer is vanaf die kant.

SUDOKU NUMBERED ROOMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the digit which has to be placed in the Nth cell in the corresponding direction, where N is the digit placed in the first cell in that direction.

	8	4	5	1	1	6	6	2	5	
3										3
8										8
1										1
3										7
3										4
7										7
8										8
1										1
3										3
	8	1	7	1	6	5	5	8	5	



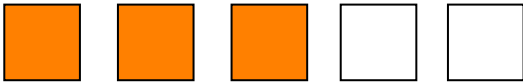
TERRITORY

Kleur sommige vakjes. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en alle overgebleven witte vakjes vormen één enkel aaneengesloten gebied van horizontaal of verticaal verbonden vakjes. Vakjes met aanwijzingen mogen niet gekleurd worden, en geven de oppervlakte aan van de grootste rechthoek van ongekleurde vakjes waarvan dit vakje deel uitmaakt.

TERRITORY

Shade some cells so that no two shaded cells are orthogonally adjacent and the remaining unshaded cells form one orthogonally connected area. Clue cells cannot be shaded, and represent the area of the largest rectangle of unshaded cells containing the clue.

							4
			4	5			
						4	3
6	4						
			4	6			
3							

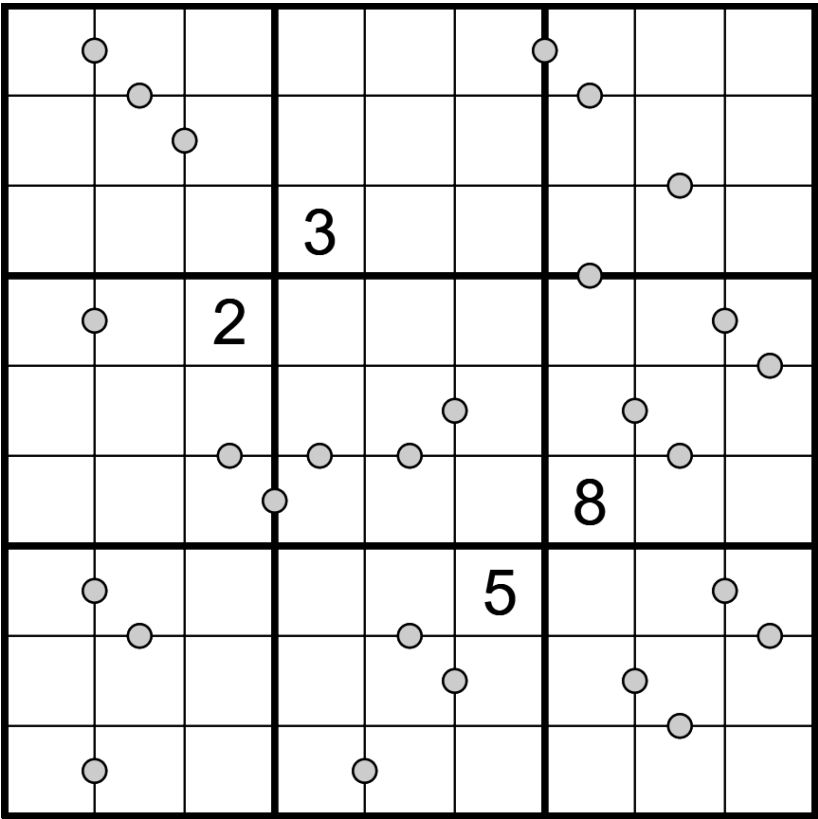


SUDOKU GERMAN WHISPER DOTS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en blok. In alle gevallen waarin het verschil tussen twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers 5 of meer bedraagt is dat aangegeven met een grijs rondje.

SUDOKU GERMAN WHISPER DOTS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All horizontally or vertically neighbouring digits with a difference of 5 or more are marked with a grey dot.

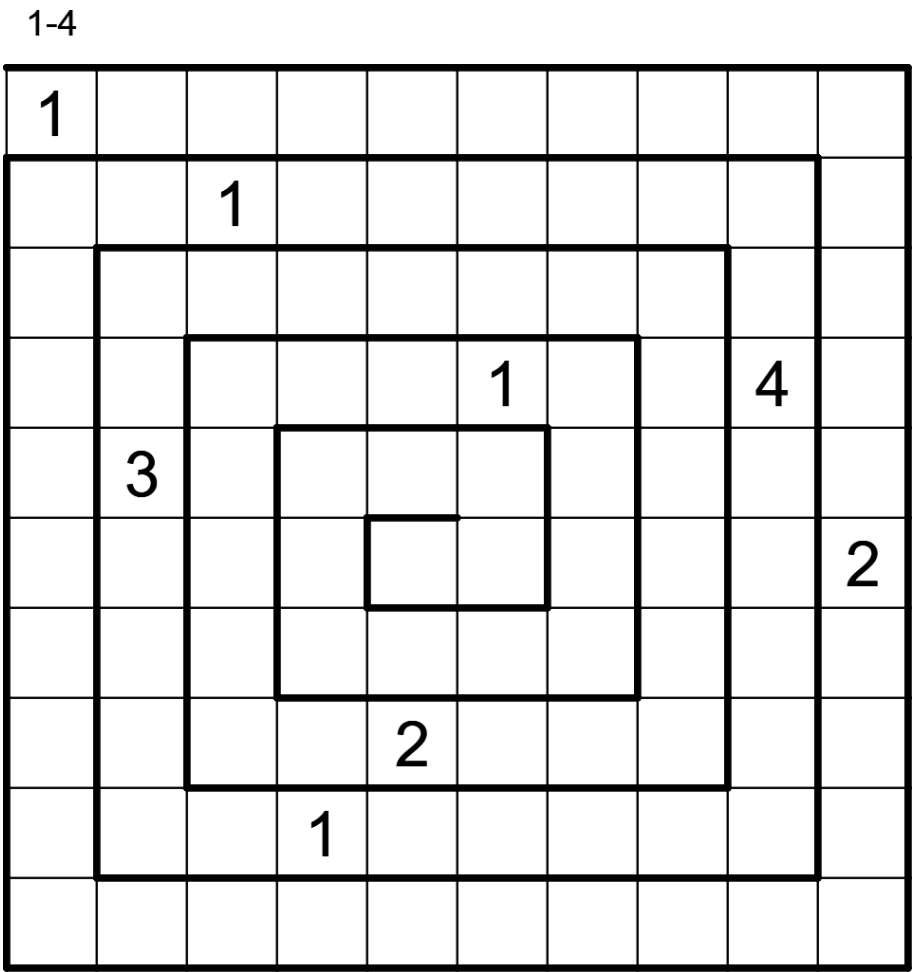


MAGISCHE SPIRAAL

Plaats de cijfers 1-4 eenmaal in elke rij en kolom zodanig dat als je de spiraal van buiten naar binnen volgt je de cijfers steeds in de volgorde 1-2-3-4-1-2-3-4 enzovoort tegenkomt.

MAGIC SPIRAL

Place numbers 1-4 once on each row and column so that when you follow the spiral inward you always encounter the sequence 1-2-3-4-1-2-3-4 etc.





SUDOKU PARTITI EXTRA

Plaats een of meer van de cijfers 1-9 in willekeurige volgorde in elk vakje, zodat het getal, dat linksboven in sommige vakjes staat, de som weergeeft van de/het in dat vakje ingevulde cijfer(s). Gelijke cijfers mogen niet in vakjes geplaatst worden die elkaar raken, ook niet diagonaal. In elke rij, kolom en 3x3-blok komt elk cijfer 1-9 tenminste één maal voor.

SUDOKU PARTITI EXTRA

Place one or more of the digits 1-9 in random order in each cell, such that the number in the top left corner of some of the cells is the sum of the digit(s) entered in that cell. Same digits cannot be placed in cells that touch each other, not even diagonally. In each row, column and 3x3 block each digit 1-9 appears at least once.

8			13	10	13			12
5	15	9	9	9	9	9	11	5
17		6		7		15		12
8	10	17	7	7	7	9	5	8
10		5		7		6		10
11	5	5	5	17	6	6	6	7
	15	5	6	4	7	6	16	
12	7	7	8	10	8	9	9	12
10	7	7		19		11	9	8

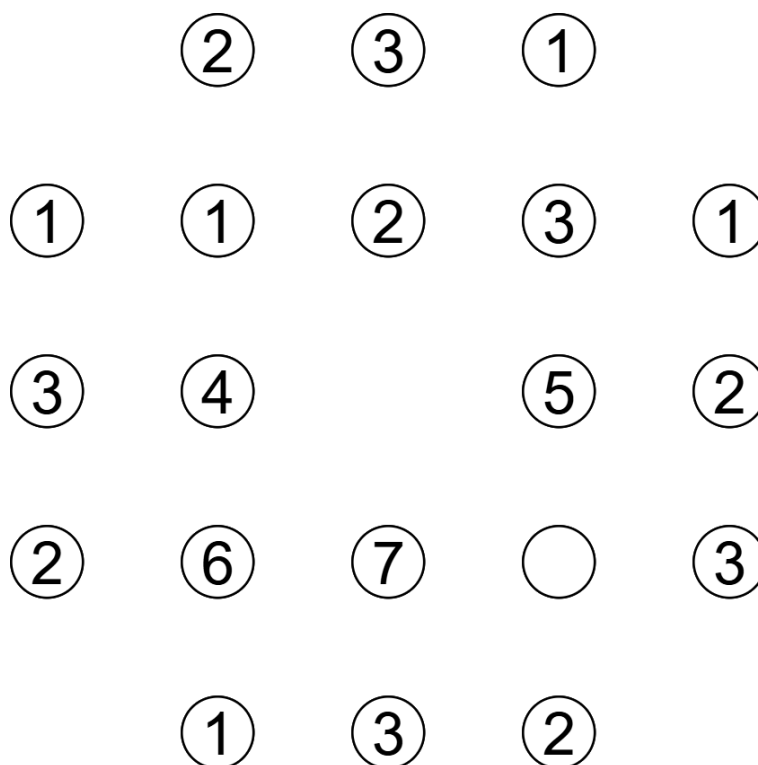


HASHI

Verbind alle rondjes (eilanden) met elkaar door tussen sommige eilanden één of twee bruggen te plaatsen. Bruggen zijn horizontaal of verticaal lopende rechte lijnen, die elkaar niet mogen kruisen. De aanwijzingen in de rondjes geven aan hoeveel bruggen er op dat eiland aansluiten.

BRIDGES

Connect all circles (islands) with each other by drawing either one or two bridges between some islands. Bridges are straight lines in orthogonal direction, that can not cross each other. The clues in the circles indicate how many bridges are connected to that island.



SUDOKU SANDWICHED N-SUMS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke rij en kolom zijn er precies N cijfers geplaatst tussen de cijfers 1 en 9. Dat zijn de gesandwichte cijfers. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van alle gesandwichte cijfers in de corresponderende rij of kolom, waarbij N het eerste gesandwichte cijfer is vanaf die kant.

SUDOKU SANDWICHED N-SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In each row and column, exactly N digits are placed between the digits 1 and 9. Those are the sandwiched digits. Clues outside the grid indicate the sum of all sandwiched digits in the corresponding row or column, where N is the first sandwiched digit from that side.

35	1	7	2	5	6	3	8	4	9	
	3	6	9	2	4	8	7	5	1	26

			10		13	6		14	8	
33										
29										
11					9					
										22
22										

TAPA AQRE

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er nergens een gekleurd gebied van 2x2 vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke delen van de muur staan. Er mag nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn.

TAPA AQRE

Shade some cells so that all shaded cells form one orthogonally connected area. Clues cannot be shaded, and represent the lengths of the blocks of consecutive shaded cells in the (up to) eight cells surrounding the clue. No 2x2 region may be entirely shaded, and there may not exist a run of more than three consecutive shaded or unshaded cells horizontally or vertically anywhere in the grid. Clue cells count as unshaded.

	1 2 2							4	
			3 3			1 1 2			
			2 3			1 5			
	3 3							?	
				1 2					



SUDOKU RENBAN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elk grijs gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

SUDOKU RENBAN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits in each shaded region form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order).

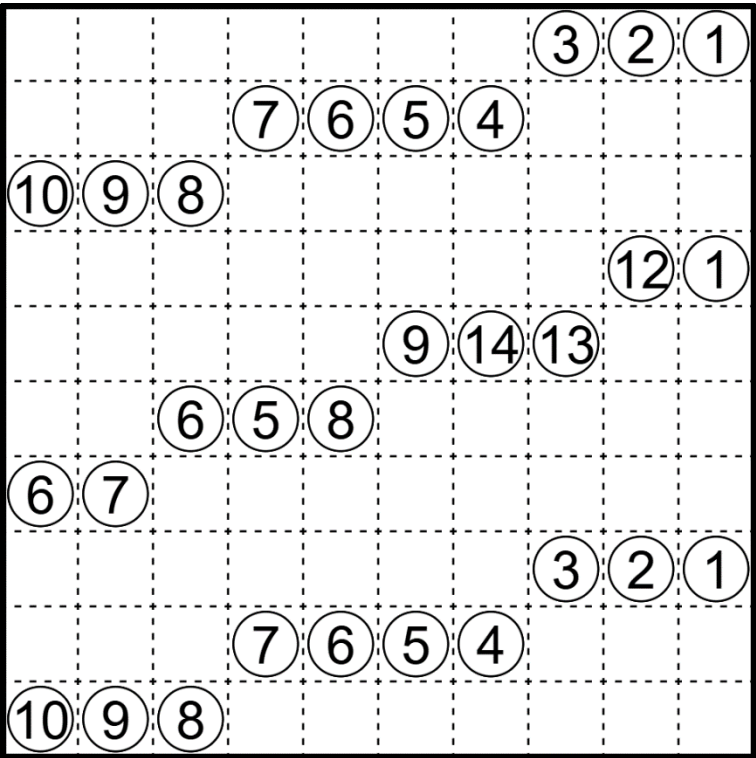
		6		4			5	3
		9						
4	7					8	9	
			9					
3				5			2	
					8			
			6					4
	9		7			6	1	

ARAF

Verdeel het diagram in gebieden door de randen in te tekenen. Elk gebied moet precies twee cirkels bevatten. De grootte van elk gebied moet een getal zijn dat ligt **tussen** de twee getallen in de cirkels in het gebied.

ARAF

Divide the grid into regions by drawing their borders. Each region must contain exactly two circles. The area of each region must be a number **between** the two numbers in the circles in the region.



SUDOKU ANTI-DIAGONAAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op elk van de gemarkeerde diagonalen komen precies drie verschillende cijfers te staan.

SUDOKU – ANTI DIAGONAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. On both of the marked diagonals exactly three different digits must be placed.

			2	9	3			
		9			4	2		
	2			8			7	
1	3							7
7		2				4		3
9							5	2
	5			4			1	
		1	6			7		
			9	5	1			

OPLOSSINGEN

#3796

Sudoku Pole Position

1	5	7	3	4	9	6	2	8
8	2	9	5	6	7	3	1	4
4	3	6	1	2	8	9	5	7
5	6	3	7	1	4	2	8	9
2	1	4	8	9	6	5	7	3
7	9	8	2	3	5	1	4	6
3	4	1	6	8	2	7	9	5
9	7	2	4	5	3	8	6	1
6	8	5	9	7	1	4	3	2

#3797

Araf

11	11	11				11	11		11
7				5	1				2
4				6	5				6
		5		6	5		5		
		6		9	4		6		
8									5
7				8	5				6
6		5	8			1	2		7

#3798

Sudoku Battenburg Mono

7	4	2	5	9	3	6	8	1
8	3	9	6	1	2	5	7	4
6	5	1	8	7	4	9	3	2
9	8	4	3	5	1	2	6	7
1	6	5	9	2	7	3	4	8
3	2	7	4	8	6	1	9	5
5	9	3	2	4	8	7	1	6
2	7	8	1	6	9	4	5	3
4	1	6	7	3	5	8	2	9

#3799

Retsurin

#3800

Sudoku Nonodoku

1	2	9	4	8	5	3	7	6
8	7	4	6	1	3	9	5	2
5	6	3	9	2	7	1	4	8
2	3	5	8	4	9	6	1	7
6	9	8	5	7	1	2	3	4
4	1	7	2	3	6	5	8	9
7	5	6	3	9	8	4	2	1
3	8	2	1	6	4	7	9	5
9	4	1	7	5	2	8	6	3

#3801

Statue Park

#3802

Sudoku Quadro

4	5	9	1	7	2	8	3	6
1	8	2	6	3	9	4	7	5
6	3	7	4	8	5	1	2	9
8	1	4	3	2	6	9	5	7
9	7	6	5	1	4	3	8	2
3	2	5	8	9	7	6	1	4
2	6	3	7	4	8	5	9	1
5	9	1	2	6	3	7	4	8
7	4	8	9	5	1	2	6	3

#3803

Somgebieden

7	1	5	9	3	17	12	8	7	9
6	1	8	7	9	4	2	5	3	
15	7	12	3	13	1	8	16	2	12
8	3	2	6	5	7	4	23	9	1
21	20	5	8	1	16	7	9	3	6
3	9	7	5	2	7	1	6	8	4
5	6	2	4	17	8	9	3	6	8
11	11	7	9	13	5	4	1	3	7
9	7	1	8	2	6	12	3	5	4

#3804

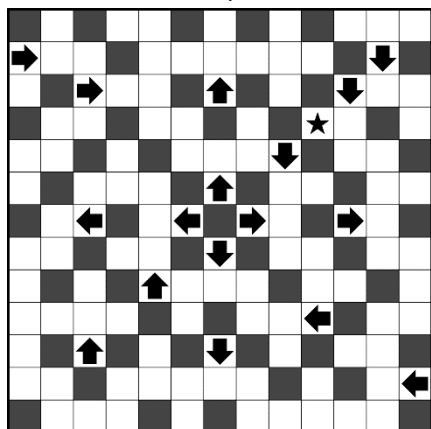
Sudoku Eight Lines

8	3	9	4	6	5	1	7	2
5	4	1	7	3	2	9	6	8
2	6	7	1	8	9	5	4	3
1	5	3	8	2	6	7	9	4
6	7	4	3	9	1	2	8	5
9	8	2	5	4	7	3	1	6
4	2	5	9	1	8	6	3	7
3	1	6	2	7	4	8	5	9
7	9	8	6	5	3	4	2	1

OPLOSSINGEN

#3805

Kompas



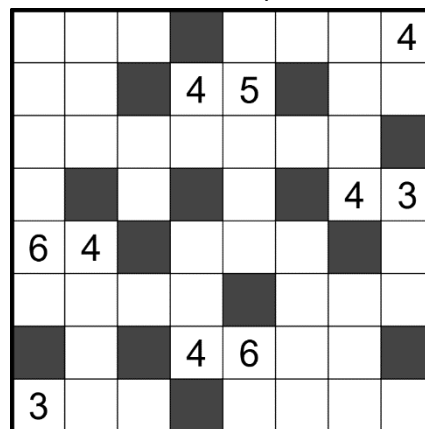
#3806

Sudoku Numbered Rooms

	8	4	5	1	1	6	6	2	5	
3	6	5	9	7	1	3	2	8	4	3
8	3	2	8	4	9	5	6	1	7	8
1	1	7	4	2	8	6	5	3	9	1
3	2	3	6	8	7	1	9	4	5	7
3	5	4	7	9	3	2	1	6	8	4
7	8	9	1	6	5	4	3	7	2	7
8	7	6	2	1	4	9	8	5	3	8
1	9	8	3	5	6	7	4	2	1	1
3	4	1	5	3	2	8	7	9	6	3
	8	1	7	1	6	5	5	8	5	

#3807

Territory



#3808

Sudoku German Whisper Dots

9	2	6	4	7	8	1	5	3
7	8	3	1	5	9	6	2	4
5	4	1	3	2	6	9	7	8
8	1	2	5	6	7	3	4	9
6	5	4	8	9	3	7	1	2
3	7	9	2	1	4	8	6	5
2	9	7	6	3	5	4	8	1
4	3	5	7	8	1	2	9	6
1	6	8	9	4	2	5	3	7

#3809

Magische Spiraal

1	2	3							4
4		1	2	3					
3	4					1	2		
					1	2	3	4	
	3				2				1
				4	3			1	2
				1	4	3			
		4	3	2			1		
		2	1			4		3	
2	1	4							3

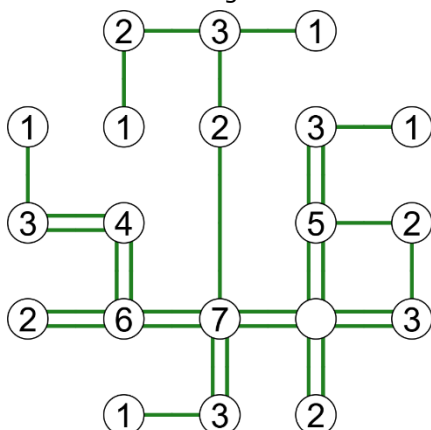
#3810

Partiti Extra

8	3	5	9	6	1	3	7	2	8	1	3	7	4	8	1	2	7
5	1	4	7	8	2	3	4	9	3	6	9	3	6	2	9	5	5
1	7	2	6	9	5	6	1	7	7	4	1	5	8	4	1	3	8
8	8	1	3	7	8	9	3	4	2	5	1	6	9	5	8	2	6
1	9	6	5	5	6	7	7	3	6	2	4	3	7	8	1	9	
1	7	2	3	5	1	4	2	3	8	9	6	1	5	6	7	2	5
1	8	1	5	9	5	6	4	4	7	7	6	2	4	1	9	3	
1	5	7	3	4	7	7	8	1	9	8	9	3	6	1	8	2	4
1	2	8	1	6	2	5	6	1	4	5	2	1	7	9	8	3	5

#3811

Bridges



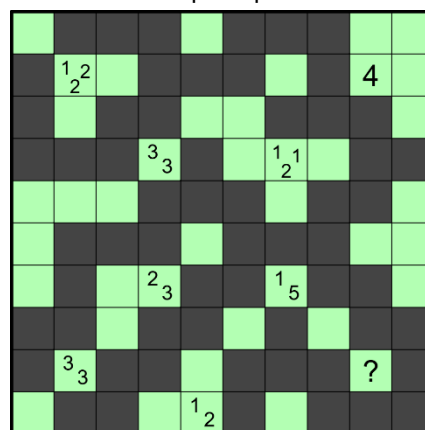
#3812

Sudoku Sandwiched N-sums

	10			13		6	14		8	
33	2	1	6	4	8	5	3	7	9	
29	4	9	5	3	7	6	8	1	2	
	3	8	7	1	2	9	5	4	6	
	7	4	9	8	5	2	6	3	1	
11	1	3	2	6	9	4	7	5	8	
	5	6	8	7	3	1	9	2	4	
	8	2	1	5	6	7	4	9	3	22
22	9	5	3	2	4	8	1	6	7	
	6	7	4	9	1	3	2	8	5	

#3813

Tapa Aqre





OPLOSSINGEN

#3814

Sudoku Renban

1	2	6	8	4	9	7	5	3
8	5	9	1	7	3	4	6	2
4	7	3	5	6	2	8	9	1
6	4	2	9	8	1	5	3	7
3	1	7	4	5	6	9	2	8
9	8	5	3	2	7	1	4	6
5	6	4	2	1	8	3	7	9
7	3	1	6	9	5	2	8	4
2	9	8	7	3	4	6	1	5

#3815

Araf

						3	2	1
		7	6	5	4			
10	9	8						
						12	1	
				9	14	13		
	6	5	8					
6	7							
						3	2	1
		7	6	5	4			
10	9	8						

#3816

Sudoku Anti Diagonal

8	1	7	2	9	3	5	4	6
5	6	9	7	1	4	2	3	8
3	2	4	5	8	6	9	7	1
1	3	5	4	2	9	8	6	7
7	8	2	1	6	5	4	9	3
9	4	6	3	7	8	1	5	2
2	5	3	8	4	7	6	1	9
4	9	1	6	3	2	7	8	5
6	7	8	9	5	1	3	2	4